

Toelatingsprocedure

Introductie

De toelatingsprocedure van de opleiding Games en Interactie heeft het doel om ons een duidelijk beeld te geven van wie jij bent, hoe jij naar de wereld kijkt, hoe jij technologie en jouw creativiteit zou gebruiken om nieuwe oplossingen te bedenken die leiden naar nieuwe toepassingen.

Om te kijken of Games en Interactie een match voor jou is, vragen we je om online een aantal deelopdrachten te voltooien;

- 1) Het samenstellen van een portfolio;
- 2) Het uitwerken van een ontwerpopdracht;
- 3) Het invullen van een vragenlijst.

De toelatingscommissie bekijkt en beoordeelt dit materiaal om kandidaten toe te laten, af te wijzen of uit te nodigen voor een aanvullend gesprek.

Het is belangrijk dat jij en onze opleiding bij elkaar passen. Onze studenten zijn creatief en hebben interesse in en aanleg voor technologie en gebruiken beiden om de toekomst vorm te geven. Wij zijn op zoek naar goed gemotiveerde, kritische, nieuwsgierige en avontuurlijke studenten.

Na het maken van je portfolio en je ontwerpopdracht, kun je deze uploaden op <http://www.hku.nl/toelatingengameseninteractie>. Daar kun je ook de vragenlijst invullen.

Zorg ervoor dat je je portfolio én je ontwerpopdracht klaar hebt voordat je begint met uploaden: je moet de portfolio en de ontwerpopdracht namelijk in één keer uploaden. De vragenlijst kan je in de online omgeving invullen. Controleer je bestanden voordat je ze aanlevert op virussen: bestanden met een virus zullen niet bekeken worden en kunnen leiden tot uitsluiting van de toelatingsprocedure. Daarnaast is het aan te raden om je bestanden vanaf je computer te uploaden, en niet vanaf een netwerkschijf zoals een USB-stick of externe harde schijf.

Toelatingsopdrachten

Hieronder staan de verschillende deelopdrachten beschreven die samen de toelatingsopdracht vormen.

DEELOPDRACHT 1: PORTFOLIO

In de online procedure op <http://www.hku.nl/toelatingengameseninteractie> vragen we je om een Word- of PDF-bestand te uploaden waarin je je portfolio laat zien. Het is van belang dat de toelatingscommissie een goed beeld krijgt van:

Je creatief vermogen, je aanleg en interesse in technologie en de mate waarin je in staat bent om met deze combinatie nieuwe toepassingen te bedenken

Jouw portfolio is dan ook een belangrijk onderdeel bij de beoordeling van de toelating. De commissie kijkt bij het beoordelen van je portfolio naar de volgende aspecten:

- **je onderzoekend vermogen:** wat of wie inspireert je zowel binnen als buiten de design-wereld? Hoe zien we je inspiratie terug in je ontwerp? Heb je daarnaast al een idee voor wie je wilt ontwerpen en hoe je erachter komt wat jouw doelgroep interessant vindt of nodig heeft?
- **je ontwerpend vermogen:** schetsen, probeersels, prototypes die hebben geleid tot een uiteindelijk ontwerp. Laat niet alleen eindproducten zien: juist het proces is voor ons belangrijk om te zien.
- **je technisch vermogen:** zien wij dat je de tools probeert te beheersen die jou in staat stellen om jouw ideeën zo goed mogelijk weer te geven?
- **diversiteit aan werk en stijlen:** zien wij dat je jezelf durft uit te dagen, nieuwe stijlen probeert en eigen maakt?

Wij vinden het belangrijk om met kritische en creatieve geesten te werken: Ontwerpers die verder durven te kijken dan het product dat ze maken, die nadenken over het effect van hun ontwerp op de mens en maatschappij. De toelatingscommissies kijken bij beoordeling altijd naar eventuele geschiktheid voor een andere afstudeerrichting dan de richting die je oorspronkelijk hebt gekozen.

Je portfolio mag maximaal 20 pagina's omvatten, waarin je foto's/screenshots/scans etc. kunt opnemen van je eigen werk, met uitleg. Ook is het mogelijk om URL's op te nemen van online werk (bijvoorbeeld games of gameplayfilmpjes) mits je daarbij een duidelijke uitleg geeft over waar je naartoe linkt. Geef het bestand een duidelijke naam: VoornaamAchternaamPortfolio.pdf.

TOELICHTING PORTFOLIO: WAT ZIEN WE GRAAG?

Game art

- Veel en gevarieerd werk, zoals schetsen, karakters, omgevingen, assets, UI, 3D-modellen, textures, belichtingsexperimenten en shaders
- Variatie in materiaalkeuze en uitvoer/verschillende technieken en stijlen (bijvoorbeeld houtskool, verf, klei, fotografie, collage, video, etc.)
- Laat niet alleen je eindwerk zien, maar toon juist je proces en de verschillende stadia van je werk en je gedachtes hierbij (aantekeningen, schetsen)
- Studies naar waarneming (anatomie, stilleven, architectuur, portret, etc.)
- Laat experimenten zien waarbij je in een game engine programmeert (zoals Game Maker of Unity)

Game design

- Veel concepten van zelfbedachte games/spelletjes (uitgewerkt op 1 A4), schetsen van hoe mechanics werken, specificaties, formules van hoe dingen zoals damage worden berekend, onderzoekjes, rapportages van playtests, etc. Probeer niet alleen vanuit narratie/verhaal games te ontwerpen, maar ook vanuit bijvoorbeeld prestatie (games die je speelt vanwege de uitdaging, bijv. scoren/winnen) en/of prikkeling (games die je speelt vanwege de visuele of auditieve beleving)
- Probeer ook bestaande spellen te voorzien van een extra twist/spelregel of uitbreiding
- Digitaal tekenwerk (hoeft niet af te zijn, probeersels zijn prima)
- Programmeerwerk (hoeft niet af te zijn, probeersels zijn prima) in een game engine (bijvoorbeeld Game Maker, Unity)
- Bewijs dat je aanleg en interesse voor de technische/technologische kant van de opleiding hebt
- Mocht je nog te weinig tot geen spelontwerpen in je portfolio hebben, probeer dan eens spelletjes te ontwerpen (en uit te werken op 1 A4 per spel, met bijvoorbeeld plaatjes, spelregels en vormgeving) ...
 - ... voor in een supermarkt
 - ... over orgaandonatie
 - ... met 100 fietsen

Game development

- Laat zien dat je al bezig bent geweest met het maken van games en programmeren. Dit mogen probeersels zijn, je hoeft nog niet perfect te kunnen programmeren. Licht toe tegen welke problemen je aanliep, hoe je die hebt opgelost en hoe je proces eruit zag
- Geef voorbeelden van je code/manier van programmeren, en licht dit toe.
- Laat voorbeelden zien van levels die je ontwerpen hebt, en licht je ontwerpkeuzes toe
- Laat zien wat voor creatieve dingen je nog verder doet (tekeningen, foto's, muziek, etc.)
- Licht toe waarom jouw werk uniek is. Wat maakt dit werk eigen? Waarin verschilt het van andere developers?

Interaction design

- We zien graag veel werk, een grote diversiteit, veel onderzoek, schetsen, experimenten en probeersels

- Laat ook meerdere versies zien van hetzelfde ontwerp. Licht je keuzes in het ontwerp toe. Waarom is de ene versie bijvoorbeeld beter dan de andere? Waar liep je tegenaan? Wat was je Eureka!-moment?
- Licht toe voor wie jij de dingen maakt, waarom en met welke doelstellingen
- Besteed extra aandacht aan het uitleggen en visualiseren van de gebruikers interacties in jouw ontwerp
- Laat zien wat jouw technische aanleg is. Heb je al wel eens geprogrammeerd? Of iets met elektronica gedaan (zoals Arduino of Raspberry Pi)? Heb je wel eens gewerkt met digitale software (Photoshop, Illustrator, Adobe XD, Maya, Blender, etc.)?

DEELOPDRACHT 2: ONTWERPOPDRACHT

Ontwerp en maak een (prototype* van een) game of interactieve ervaring voor één van de volgende doelgroepen:

- eenzame ouderen
- kinderen in een ziekenhuis
- families op een familie-uitje

De (spel)regels/werking moeten snel te begrijpen zijn. Je prototype mag analogoog of digitaal zijn (NB:als je toelating doet voor GAME DEVELOPMENT, moet je prototype digitaal zijn).

Maak een toelichting van je spel/interactieve ervaring van maximaal twee A4-tjes waarin in ieder geval de volgende punten beschreven zijn:

- Hoe ben je op dit idee gekomen?
- Welk onderzoek heb je gedaan?
- Wat wil je dat je gebruikers/spelers ervaren?
- Wat zijn de spelregels/werking?
- Waarom is het geschikt voor deze doelgroep?
- Wat maakt je ontwerp uniek?

Voor de ontwerpopdracht mag je je fantasie de vrije loop laten. Ga ervan uit dat geld geen rol speelt, je hebt een onbeperkt budget om het ontwerp te maken.

Vervolgens maak je een filmpje (dit moet in MP4-formaat) van maximaal 5 minuten/300 mb waarin je je prototype demonstreert: laat zien hoe je interactieve ervaring/game gespeeld moet worden. Geef het filmbestand een duidelijke naam: VoornaamAchternaamOntwerpopdracht.mp4.

* Met prototype bedoelen we een werkende testversie

DEELOPDRACHT 3: VRAGENLIJST

Om een beter beeld te krijgen van wie jij bent als student vragen we je om de volgende vragen te beantwoorden. Deze vragen kan je invullen in de online toelatingstool, maar het is verstandig om je antwoorden vast van tevoren uit te schrijven.

1. Waar houd je van op het gebied van film, beeldende kunst, games en muziek?
2. Zijn er interaction designers, game designers, artists, filmmakers of musici die jou inspireren?
3. Wat maakt voor jou een interactief ontwerp goed?
4. Heb je weleens gewerkt met: een programma van Adobe (Illustrator, Photoshop, andere programma's), een 3D-programma (Maya, Blender, Z-Brush) en/of een game engine (Unity, Game Maker, Unreal Engine, een andere engine)? Licht toe welke ervaring je hebt met dergelijke of vergelijkbare software.
5. Kan je een voorbeeld geven van een (eigen) project of schoolvak waarbij je met anderen hebt samengewerkt? Wat ging er goed, wat ging er minder goed?
6. Wat verwacht je tijdens de opleiding te leren?
7. Waarom ben jij geschikt voor de studie?
8. Wat zijn de belangrijkste redenen waarom je hebt gekozen voor deze studie?
9. Hoe heb je jezelf een beeld gevormd van deze studie?
10. Wat zie jij jezelf na deze studie doen? Waar wil je gaan werken en wat doe je daar?
11. Zijn er nog aanvullende zaken die jouw motivatie bewijzen? Licht die dan hier toe.

Extra informatie over de toelatingsprocedure

Na de beoordeling van je online opdrachten kan je worden toegelaten, afgewezen, of je kan worden uitgenodigd voor een gesprek, als de commissie nog aanvullende vragen heeft: je ontvangt hierover per e-mail bericht van HKU Servicebalie Studentzaken. Als je op gesprek wordt uitgenodigd neem je je fysieke/digitale portfolio en je ontwerp uit deelopdracht 2 mee. Daarnaast zal de commissie in de feedback die je opgestuurd krijgt ook duidelijk aangeven waar nog vragen over zijn, zodat je je hierop kan voorbereiden.

Veel succes!